

体育与游戏传播的“伴随文本执着”^{*}

宗 争

摘 要：“伴随文本执着”是当代文化传播的特征之一。在游戏与体育领域，其原文本本身就是个复杂的复合文本，伴随文本则是作为参考和倚重的关键性因素出现的，这也决定了，游戏与体育传播过程中的“伴随文本执着”体现为更进一步的“伴随文本偏执”。本文从游戏与体育文本的传播特点出发，梳理了其伴随文本出现的方式及特点，并指出了游戏及体育文本的“伴随文本偏执”所出现的符号学理论依据，试图探索其伴随文本与本体之间的关系，及其特殊的作用和价值。

关键词：体育，游戏，符号学，伴随文本

Co-textual Obsession of Sports and Game Communication

Zong Zheng

Abstract: Co-textual obsession is a characteristic of contemporary cultural communication. The game or sport text itself is a compound text that relies heavily on its co-texts for reference and interpretation. Thus, the “co-textual obsession” becomes the “co-textual paranoia” in the communication process of game and sports. Starting from the communication features of game and sports texts, this paper summarises the present patterns and characteristics of their co-texts. It also surveys the semiotic theoretical proofs of their co-textual

^{*} 本文为2015年四川省哲社规划学科建设项目“体育传播的伴随性因素的符号学研究”（SC15XK047）阶段性研究成果。

paranoia in an attempt to capture the relationship between the text and its co-texts and to reveal the specific value and effects of the co-textual paranoia.

Keywords: sports, game, semiotics, co-text

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.201601010

符号是被认为携带着意义的感知。意义的表达需要符号,没有符号,意义无法被保留、传播、阐释,人类无法表意。而意义阐释的过程,其实也就是接收者对符号进行解码的过程。正如理解言说、对话内容需要依靠具体的语境,阐释小说需要关注上下文关系,任何一个符号文本的解释,一方面是由文本本身决定的,另一方面,伴随文本的种类、数量和品质也影响、促进甚至干扰着对文本的解读。

当代社会的文化传播现象,越来越显现出这样一种态势:对某文化现象原文本本身的关注逐渐衰弱、退场,而对其伴随文本的消费成为对其进行阐释和理解的决定性因素。

一、体育与游戏传播的“伴随文本”及其特性

所谓伴随文本,就是“伴随着一个符号文本,一道发送给接收者的附加因素”(赵毅衡,2011,p.141)。根据赵毅衡的定义,根据伴随文本与原文本之间的关系,伴随文本可以分为显性伴随文本、生成性伴随文本和解释性伴随文本三大种类。事实上,如果我们视某一具体的文化现象为一复合型的复杂文本,那么在文化传播的过程中,通常,我们会发现这三类伴随文本都会围绕着原文本出现。

赵毅衡在《符号学原理与推演》一书中,也以足球比赛为例,条分缕析地列出了一场足球赛的伴随文本,他认为:“如果没有这些伴随文本,球赛只是22人踢球玩而已。”

“22人踢球”,就是这一体育竞技符号文本的原文本,而相关的伴随文本如下:

副文本:球场的布置(草坪的质地、图案)、使用的足球、观众的气氛、场边的广告牌等。

型文本:足球作为一种体育团体竞技项目的类型。

前文本:对战双方此前的比赛经历,对战双方各自的比赛“风格”。

同时文本：在比赛过程中，教练员对场上运动员的指导形成“技战术”文本等，裁判员对球员的判罚形成“场上执法”文本，足球评论员的现场评论形成解说文本等。

评论文本：媒体对足球赛的深入解读。

链文本：球队的球员借游戏中的出色表现成为众人追捧的“明星”。

先后文本：在联赛中积分和排名上的变化。

符号文本在传播过程当中，会受到其他因素的影响，符码接收者在接收、理解文本的过程中，需要依仗既有的知识体系和阐释能力。因此，随同符号文本发送的必有其他因素，即符号文本必有伴随文本。

毫无疑问，对于游戏或体育现象而言，每个游戏（包含体育竞技）文本都有其伴随文本，然而，对于游戏符号学研究的分析而言，体育与游戏当然拥有伴随文本，但仅仅罗列出某个具体的游戏符号文本的伴随文本，只是说明了“其然”，而未道明其“所以然”，其理论意义并不大。重要的是探索其伴随文本与本体之间的关系及其特殊的作用和价值。

相较其他符号文本，体育与游戏文本有意且必须借重和依靠伴随文本。游戏符号文本与其伴随文本的这种关系，是游戏活动的一大特点。笔者称这种现象为体育与游戏传播过程中的“伴随文本执着”。

在具体的活动形式中，从各个层级的文本接收者的角度来讲，游戏的“伴随文本执着”主要展现出三个特点。

第一，玩者欲在体育竞技或游戏中取胜，观者欲看出“门道”，必须依靠对伴随文本的理解。

游戏（体育）活动，包括没有具体规则约束的运动健身活动，都具有一个非常鲜明的特点，即实践活动本身存在着前后相继的密切关联。玩者要在游戏中获得技巧，依靠的是不断演练、反复参与，即对游戏前后文本的解读。因此，至少对玩者而言，前后文本是游戏活动中必不可少的参阅文本。

我们都非常熟悉“田忌赛马”的故事：

忌数与齐诸公子驰逐重射。孙子见其马足不甚相远，马有上、中、下辈。于是孙子谓田忌曰：君弟重射，臣能令君胜。田忌信然之，与王及诸公子逐射千金。及临质，孙子曰：今以君之下驷与彼上驷，取君上驷与彼中驷，取君中驷与彼下驷。既驰三辈毕，而田忌一不胜而再胜，卒得王千金。（司马迁，1959，p. 2163）

这个故事再浅显不过，通过改变马匹的对战顺序，孙子使资源整体实力偏弱的田忌最终赢得的比赛。孙子的计谋是建立在他对马匹情况的掌握基础之上的。正是因为“忌数与齐诸公子驰逐重射”，孙子才能对马匹（参与者）的实力有清晰的认识，对马匹进行等级的区分，并在“君上驷”与“彼中驷”之间作出判断。而田忌只是仗着马壮，并没有依靠伴随文本，难免输掉比赛。

田忌赛马只是一场比赛，是一个独立的游戏文本，而孙膑之所以能够取胜，依靠的并不仅是对己方马匹实力的了解，而是对对方的情况的了解。换言之，孙膑的游戏智慧体现在对这一游戏文本“伴随文本”中的“前文本”的理解和运用。这一“知己知彼，百战不殆”的谋略，不可能仅仅依靠一次单一的游戏活动得来，而是来自经验的积累，并且，这种积累并不总是关于游戏的，与游戏活动无关的情绪、动作、习惯、实力等都将作为参考依据而被收集。

在实际的游戏活动中，玩者也总是通过历史经验来认识参与同一游戏的对手，通过相同类型的游戏形式之间的对比来判断游戏的趣味和投入程度，通过游戏进程来了解其他信息。玩者需要反复阅读、书写游戏文本，才能在游戏中逐渐总结经验，形成取胜的策略和游戏的风格。而在这一过程中，“对手”以及游戏的所有场内外因素皆是考量的（备选）条件，这就天然地要求玩者必须关注游戏的伴随文本。

同理，“内行看门道，外行看热闹”。游戏规则的稳定性和游戏实践的动态性，是游戏活动的基本特征。观众虽然只能在游戏外“阅读”游戏文本，但依靠的仍然是对游戏核心文本（规则和框架）的逐渐熟悉。“外行”想要窥探其中的“门道”，成为“内行”，原因在于，以游戏规则为基准的游戏核心文本具有相对的稳定性，保证了观者能够建立起对游戏的持续性理解，而游戏样态的丰富性和随机性，则培养起观者对游戏的兴趣。观众需要依靠对前后文本的认识，对型文本、元文本的理解，逐渐建立和积累对游戏本身的认知，从而成为能看出“门道”的“内行”。

第二，游戏设计者总是利用游戏伴随文本与原文本之间的关系来促成“游戏文本束”的形成，以丰富和拓展游戏文本，达到更强的传播效果。

游戏本身的结构特点决定了单个的游戏文本很难获得社会价值和广泛的传播效应，因此，多个游戏文本以及游戏文本与伴随文本，必须相互结合，形成规模更大的“文本束”。设计者也往往利用这一点，将共用同一游戏规则等多个游戏文本通过某种方式结合在一起。

事实上,“游戏”之所以难以定义,原因也在于此。在通俗的认知中,所谓“游戏”,指的是在游戏规则指导下的具体游戏活动的集合。游戏规则本身是建立在“规约—商议—修改—再规约”的基础之上的,对于具体的某一游戏活动而言,首次的游戏实践活动本身只不过是此游戏的雏形,而任一单次的游戏活动都将作为下一次的游戏活动的展开基础和改动依据。

这也引导玩者自身形成集合,形成有组织、具有持续性的游戏联盟,甚至,它还可以对游戏设计和规则制定本身进行反哺。

英国人创造了现代足球,他们在1888年建立的足球联赛制度延续至今。足球联赛制度的出现,最直接的原因是参与游戏的人数增加而符合规格的足球场地较少。足球比赛仅允许22人上场,这意味着,其他参与者如果也想参与这项运动,就必须进行另外的比赛,而如果一支球队希望与另外某一支球队进行比赛,就必须首先考虑对方的时间和场地安排是否允许。在这种情况下,各球队的负责人就必须进行协调,安排比赛的时间、地点和方式,保证每支球队都有相互对战的机会,形成和谐有序的比赛制度。各球队的胜负也将被记录下来,并通过某种特定的计算方式列入整体的考量。

NBA的常规赛有30支球队,它们需要在常规赛赛季进行1230场比赛,每个球队在常规赛中参加的比赛场次数都是82场。而英格兰足球协会挑战杯(简称“足总杯”)2004/2005赛季则共有660支队伍参赛。如此庞大的体育赛事对于比赛安排的要求越来越高,促使这种组合方式不断调适、演化,形成了现在比较常用的几种联赛制度,主要有淘汰制、循环制和积分循环制等。

当今的游戏,几乎没有以单次、单个、独立的游戏文本方式存在的,都是以时间和空间上相互组合的“文本束”的形态存在。传统游戏与体育竞赛能够历久弥新,恰恰是利用了游戏文本的这种特性。除了足球、篮球、排球、棒球、冰球、橄榄球等这种参与程度高、传播面广的体育竞技赛事可以形成集群性的文本束,一切看似非常简单的游戏也可能会形成集群性的组织,譬如“石头剪刀布”游戏,20世纪末在伦敦组建了国际石头剪刀布协会(World Rock Paper Scissors Society),并在2002年开始组织国际性的猜拳游戏赛事。

因此,游戏文本束保证了游戏文化的形成和发展,而无法形成游戏文本束的游戏只会昙花一现,最终消失在玩者的视野中,譬如大量已经过时的电子游戏,只能停留在游戏历史的角落里。

第三,与游戏无直接关联的伴随文本作为游戏“文本束”的一部分存在,并且在很大程度上决定着游戏的品质。

游戏文本本身,关联着三重的符号发送者—接收者,它们分别是游戏设计者、玩者与观者。但观看游戏与阅读小说、观看电影等不同,游戏本身并不是一个意义的统一体,也就是说,并不是游戏设计者通过游戏文本向观者传达一个固定的意义。真正情况是:游戏设计者试图将意图意义嵌入游戏规则和框架的设计之中,从而形成一个游戏的核心文本(通常表现为游戏规则和基本设定);游戏的玩者接收这个文本,但并不一定按照游戏设计者的意图进行阐释,他们实践形成了可观的游戏文本,供观者解读和阐释;但玩者亦无法保证观者的阐释按照自己的意图进行。因此游戏文本的表意问题极其复杂。多意的游戏文本本身无法约束和限定解读者的阐释,这时候,就需要伴随文本对游戏的阐释进行导引和规范。

比较典型的例子是运动会的开闭幕式。譬如,现代奥林匹克运动会的开幕式包括基本仪式和体育文艺表演两部分,基本仪式是固定内容,包括了诸如奥委会主席讲话,各国体育代表团入场,运动员及裁判员代表宣誓,演奏或演唱主办国国歌等内容。体育文艺表演则不是规定内容,由东道国自行决定。1896年在雅典举行首届现代奥运会,在基本仪式之后,只是演奏了希腊的古典弦乐《奥林匹克圣火》。这首乐曲后来被国际奥委会确定为奥林匹克运动会会歌。1912年,第5届奥运会于瑞典斯德哥尔摩科罗列夫运动场正式开幕。大会首次举行了隆重的开幕仪式,传统从此形成。直到1924年在巴黎举行的第8届奥运会,开幕式文艺表演也只是由四个乐队、两个合唱团进行集体演奏而已。1936年第11届奥运会时,国际奥委会正式规定,在主体会场点燃象征光明、友谊、团结的奥林匹克火焰。此后这一活动成为每届奥运会开幕式不可缺少的仪式之一。20世纪50年代之后,奥运会逐渐走向豪华,开幕式也越来越被重视;文艺表演更是成为其中工作量最大、准备时间最长、花费最多的部分。1984年的洛杉矶奥运会开幕式耗资700万美元;1992年的巴塞罗那奥运会便增长到三倍多,达到2500万美元;2004年的雅典奥运会开幕式花费了约8100万欧元,创下了历届奥运会开幕式费用最高的纪录。

开幕式文艺表演本是作为“游戏文本束”的奥林匹克运动会的“副文本”。它最初的意义在于配合基本仪式,反映以和平、团结、友谊为宗旨的奥林匹克精神。然而,随着奥运会的国际地位和价值的不断提高,开幕式的内涵也不断扩展,需要展现出东道国的民族文化、地方风俗和组织工作的水平,同时还要表达对世界各国来宾的热情欢迎。开幕式文艺表演逐渐脱离奥运体育赛事本身,自成一体,成为宣传东道国特色文化的符号。2008年的北京奥运会使用了大量与中国历史和传统相关的文化符号,以凸显中国的民族

精神和综合国力，而这些符号，与后续的体育竞技赛事几乎没有关系。当然，这并不影响观众对于开幕式的期待和欣赏。

总而言之，在体育及游戏领域，存在着这样一种趋势：体育与游戏伴随文本的意义超越原文本本身。赵毅衡说：“伴随文本是符号表意过程造成的特殊的语境，是任何符号文本不可能摆脱的各种文化制约。”（2011，p. 152）在游戏领域，通过与伴随文本的相互作用，文本逐渐扩充自己的内涵，形成一种独具特色的游戏文化形态，而特殊的是，游戏伴随文本的意义往往会超越文本本身，又使体育与游戏文化走向更大的扩张。而此时，当我们回望最初的原文本，会发现，它已经淹没在了伴随文本的海洋之中。

二、从“伴随文本执着”到“伴随文本偏执”

解释过于依靠伴随文本，会令我们忘记了文本本身，笔者称之为“伴随文本偏执”，即文本接收者跨越甚至放弃原文本，直接进入伴随文本的不完整的传播过程。在消费社会中，“伴随文本偏执”是一个具有普遍性的文化现象。譬如，以体育传播为例，偏执于元文本，就会关注球星的八卦传闻，而非比赛本身；过于注意链文本，就会从喜爱某一球队的某一球员拓展到爱上一支球队甚至到一个国家；过分热衷于型文本，就会只看某一类型的竞技赛事（足球迷、篮球迷、拳击迷等）……

虽然无法证实，但广义的游戏（包括体育竞技、电子游戏和休闲游戏等）领域，很可能是“伴随文本偏执”的首发地，或至少也是这种文化现象的高发地带，原因有三。

第一，游戏天然地允许伴随文本与原文本之间阐释关系的断裂。伴随文本可以自成一体，无须借助原文本即可被理解。

游戏具有“虚而非伪”的特点，即“游戏框架制造的是一个虚拟的世界，但这个世界中却镶嵌着一个可信任的正解表意模式”（宗争，2014，p. 45）。游戏虚拟世界的构建依靠的是强制性的游戏规则和游戏框架的设立，借由游戏的参与者共同的心理构建形成相对封闭的互动交往空间。对体育竞技与游戏活动所形成的符号文本的阅读和解释是自成一体的，在“门道”与“热闹”之间存在着比较明确的门槛。正因为如此，与游戏伴生的相关“伴随文本”也就具有比较强的独立性，可以摆脱原文本，从而“被视为”新的独立文本。

例如角色扮演类电子游戏（RPG）《仙剑奇侠传》，经由分析，我们可以得到与它的原文本相关的伴随文本，如下：

□ 符号与传媒 (12)

副文本：玩者进入游戏程序所使用的计算机的软、硬件配置，如鼠标、键盘、中央处理器、显卡、操作系统等。

型文本：仙侠题材的角色扮演类电子游戏。

前文本：玩者此前对同类游戏的体验。

元文本：游戏网站对该游戏的测评、攻略等。

链文本：游戏提供的多个结局供玩者选择并自己推进。

先文本：制作游戏所参考的一系列中国仙侠小说与电影。

后文本：游戏公司在该游戏取得销售成功之后推出的《仙剑奇侠传》系列游戏；伴随此游戏而出现的游戏角色 Cosplay；根据游戏剧本改编而成的同名电视剧。

电子游戏《仙剑奇侠传》于 1995 年发行，其故事框架的设计来源于《蜀山剑侠传》等武侠小说和《蜀山传》一类的武侠电影。而电视剧《仙剑奇侠传》于 2005 年 1 月上映，是中国第一部由电子游戏改编的电视剧，播出后获得了 11.3% 的平均收视率。两个文本互为“先后文本”，在情节设定上有明显的相似性。两个文本的产生相距 10 年，电视剧的播出显然瞄准了对游戏有特殊印象和情感的受众。但是，也有很大一部分观众并没有接触过游戏《仙剑奇侠传》，但这并不影响他们观看这部电视剧，追捧剧中的影视明星。

电视剧《仙剑奇侠传》脱胎自同名电子游戏，无论在角色和剧情的设计上都与游戏脚本有不可割裂的关系。但同时，电视剧本本身则自成一体，是一个可以被独立解读的文本。与游戏相关的伴随文本，多数都具有这种特性，即并非作为游戏的附庸而存在，若失去原文本的支撑就完全失去其价值。恰恰相反，游戏被消费时，伴随文本也以相互促进的方式渗入消费关系。

第二，游戏文本具有特殊的双重传播模式，文本的发送者和接收者均不唯一，接收者无获义压力，意图意义容易被消解。

游戏具有特殊的“双重传播”结构（宗争，2014，p. 64），游戏设计者编码形成“游戏内文本”，供游戏玩者阅读，而玩者在参与过程中，又将个人选择和动作转换为新的文本生成因素，形成最终的“游戏文本”，供游戏观者阅读，而无论是否有观众，游戏皆可进行。在这一过程中，玩者同时具有参与者和观者两个身份，即一边玩一边观照游戏进展。而无法实际参与游戏的观者，则既可以积极地观看甚至影响游戏进程（呐喊助威，甚或扰乱比赛秩序以达到停止游戏的目的），又可以消极地观看游戏，仅消费相关的伴随文本。体育及游戏，仅仅对玩者具有获义和表意的双重压力，对观者并没有强制性理解的要求。

因为这种特性，体育与游戏文本借由伴随文本之力，形成具有丰富内涵的游戏文化；电子游戏产业也正是借由伴随文本之力，不断推出与游戏文本相关的衍生产品，并带动相关产业的发展，制造商业上的神话。反之，伴随文本也可以脱离游戏文本，成为独立的符号文本，并以此为基，形成新的文本生产—消费链条。

在消费社会，玩者们不仅消费电子游戏这种虚拟产品，还会消费在这个虚拟符号基础之上通过二次模拟建立起来的符号，符号的生产—消费、再生产—再消费成为这个时代最大的特征。波德里亚称：“现在是另一个价值阶段占优势，即整体相关性、普遍替换、组合以及仿真的阶段。仿真的意思是从此所有的符号相互交换，但绝不和真实交换（而且只有以不再和真实交换为条件，它们之间才能顺利地交换，完美地交换）。这是符号的解放：它摆脱了过去那种指称某物的‘古老’义务，终于获得了自由，可以按照一种随意性和一种完全的不确定性，展开结构或组合的游戏，这一游戏解体了以前那种确定的等价法则。”（波德里亚，2012，p.4）一款电子游戏，甚至可以将那些从未涉足过此领域的人拉扯进来，通过自我复制、生产和衍义，促进消费，这期间，索绪尔式的“能指/所指”的一一对应关系被皮尔斯式的无限衍义所替代。甚至，会出现伴随文本喧宾夺主，取代游戏文本本身的现象，这就导致“我并不懂足球，但我特别喜欢贝克汉姆”这样的现象。

第三，游戏文本的多义性造成了意义的消解，游戏的伴随文本则承担了为受众获取同一性意义的责任。

所谓的“伴随文本偏执”，实际上是人类的一种在获义压力之下展现出的基本冲动，在新马克思主义者那里，亦可称为“逻各斯冲动”。一旦游戏被消费、被阐释，更进一步被“学术化”，这种冲动就愈发体现为一种赋予游戏以某一固定意义或在游戏的多义性中寻找某一意义来“以偏概全”的做法——人们（至少在言说中）无法忍受游戏这种近乎“无义”的多义性。

也恰恰是这种特性，使游戏需要伴随文本为其提供理解和阐释的渠道和途径。换言之，没有伴随文本，对游戏的理解将永远处在不稳定的弥散状态；反之，伴随文本所带来的这种比较稳定的赋义方式及其与游戏本身多义性之间的冲突，也造成了一种特殊的文化传播张力。

事实上，体育从游戏中分离出来，或者说宣称自己与“游戏”不同，原因正在于此。至少在汉语语境中，“体育”强调身体教育的功能，这实际上是对“游戏”多义性的一种强力约束，将“游戏”锚定在“教育”这样一个狭窄的功用上。电子游戏往往不被视为“体育”，而只是作为“娱乐”出

□ 符号与传媒 (12)

场,则是对“教育”之义的反动,刻意宣称自己的“无用性”。如此,文学创作可以“降格”为“文字游戏”,哲学思辨可以“降格”为“思维游戏”;赌博则可以“升格”为“命运使然”。

三、结语

体育与游戏传播的“伴随文本执着”,以及更进一步的变体形式“伴随文本偏执”,是体育与游戏文化的一个突出特点。这一特点与广义上的游戏符号文本的传播结构及表意方式有极其密切的关联。同时,在“伴随文本执着”现象最为集中的体育及游戏领域,这种文化现象的展开,相较其他类型的文本形式,更加复杂多样。认识“伴随文本”及其相关的文化现象,需要回溯文化符号学的基本原理,而这种回溯本身,这种回到和确定“原文本”的趋向,也能够令我们重新思考体育与游戏的研究方法。

引用文献:

波德里亚,让(2012). 象征交换与死亡. 南京:译林出版社.

赵毅衡(2011). 符号学原理与推演. 南京:南京大学出版社.

宗争(2014). 游戏学:符号叙述学研究. 成都:四川大学出版社.

作者简介:

宗争,成都体育学院新闻系讲师,四川省社会科学高水平研究团队(后备)“体育传播研究团队”成员,主要研究方向为体育符号学、游戏符号学。

Author:

Zong Zheng, lecturer of Journalism Department of Chengdu Sport University, member of Sichuan High Levels Social Science Research Team (Reserves)—Sports Communication Research Team. His research fields include semiotics of sports and semiotics of Ludology.

Email: zongzheng2012@126.com